MATRIX EM 3D&T

Baseado no material da revista Dragão Brasil #94 - Editora Talismã
Digitado por Carlos Maurilio "Isanagi" Martins - carlosteko@bol.com.br

MATRIX EM 3D&T

Introdução

- Acorde Neo. A Matrix o encontrou...

Você já teve a estranha impressão de não ser real? A impressão de que tudo no mundo faz parte de uma farsa elaborada para enganar você?

O cenário é a Terra do século XXII, mas poucos sabem disso. Máquinas extremamente avançadas, guiadas por uma Inteligência Artificial verdadeira, dominaram o mundo após uma terrível guerra em meados do século XXI. A maior parte da humanidade se encontra preservada em "campos de cultivo"; milhões de seres humanos desacordados e imersos em tanques de isolamento sensorial, com plugues diretamente conectados ao sistema nervoso. Tendo as mentes controladas pelas Máquinas, a humanidade "sonha" que o mundo ainda é como sempre foi; quase todas as pessoas na Terra vivem em um mundo gerado por computador, uma realidade virtual. A Matrix.

A Matrix imita a Terra de 1999. Todos neste falso mundo acreditam que estão levando vidas normais. E se alguém começa a falar sobre "máquinas criando uma falsa realidade para aprisionar as pessoas", vai ganhar logo uma camisa com mangas muito longas e um quarto com paredes acolchoadas.

A intenção das Máquinas é manter a humanidade adormecida e controlada, para evitar uma nova revolta. Mas por que ter todo esse trabalho? Durante a guerra contra a Inteligência Artificial, a humanidade tentou cortar o suprimento de energia das Máquinas bloqueando a luz do sol com pesadas camadas de nuvens. Agora a única fonte de energia disponível é a eletricidade gerada pelo próprio corpo humano, conservando milhões de seres humanos vivos como processadores químicos, as Máquinas conseguem continuar funcionando.

Naturalmente, alguma coisa saiu errada. Um dia, entre os prisioneiros da Matrix, surgiu alguém especial. Alguém capaz de perceber a verdade, perceber que a realidade conhecida era apenas um programa de computador - um programa de onde se podia escapar. Essa pessoa conseguiu desligar outros prisioneiros e retira seus corpos dos campos de cultivo, trazendo-os para a horrenda realidade. Surgiu assim uma Resistência contra as Máquinas. Com o tempo, a Resistência desenvolveu novas tecnologias para lidar com a Matrix: maneiras de entrar e sair, programas para criar pequenas mudanças de realidade (habilidades ampliadas, aprendizado, roupas, armas...), naves para localizar e colher novos recrutas nos campos de cultivo - e até mesmo uma cidade, Zion, perto do centro da Terra, o único lugar "onde ainda é quente".

Os rebeldes, ou "Libertos", após descobrir a verdadeira natureza da "realidade" eles são capazes de torcer um pouco as leis da Física - tornando-se, dentro da Matrix, mais fortes e rápidos do que seria possível no mundo real. Além disso, com interfaces digitais, os Libertos podem transferir conhecimentos e habilidades diretamente para o cérebro: podem aprender qualquer idioma, operar qualquer máquina, pilotar qualquer veículo ou manejar qualquer arma em segundos!

Também é possível criar todo tipo de "equipamento virtual" que funciona perfeitamente dentro da Matrix (mas esse equipamento precisa estar com o Liberto quando ele se "manifesta" no mundo virtual). Pode-se até treinar em "realidades particulares", os simuladores de treinamento - mundos artificiais semelhantes a Matrix, mas com diferentes leis da Física, e totalmente sob o controle dos operadores rebeldes.

E também temos os Agentes. Vestindo ternos pretos e óculos escuros, os Agentes são manifestações da Inteligência Artificial dentro da Matrix, os guardiões da realidade (ou programas antivírus, se você preferir). Eles podem se manifestar a qualquer momento; qualquer pessoa conectada às câmaras (ou seja, qualquer não-Liberto) pode ser transformada em Agente. Eles são ainda mais poderosos que os Libertos; muito mais fortes e rápidos que uma mente Liberta pode ser, e praticamente imortais (afinal, quando um deles é destruído, só precisa ressurgir no corpo de outro pobre humano que esteja por perto).

Além dos Agentes, as Máquinas podem realizar certas alterações na Matrix. Podem, por exemplo, criar uma parede onde não havia nenhuma. Mas esse tipo de coisa é executada mais raramente, com estremo cuidado, porque pode causar falhas (essas falhas podem ser percebidas como situações de déja vu). Se alguém presenciar essas mudanças, vai começar a acreditar em coisas que não deve - e isso é algo que as Máquinas não querem.

Todas as outras pessoas conectadas à Matrix podem, além de se tornar Agentes, também servir como espiões involuntários; tudo o que eles vêem pode ser monitorado pelas Máquinas e, portanto pelos Agentes.

Para completar, existe o Predestinado. Uma espécie de cibermessias profetizado pelo Oráculo; esse grande mago, mutante ou messias mesmo (a explicação fica por conta do Mestre) seria capaz de manipular a Matrix de formas que nem as Máquinas sonham ou ousam.

Matrix pode gerar dois tipos de campanha; o estilo paranóico-sem-esperanças, em que o inimigo é sempre mais poderoso e qualquer movimento seu deve ser cauteloso, seguindo o clima dos filmes; ou um estilo mais "supers", como personagens jogadores ganhando poderes imensos como novos Predestinados (quem disse que Neo precisa ser o único?).

Oráculos

- O que vai mesmo queimar seus neurônios é isto: o vaso teria quebrado se eu não tivesse dito nada?

O destino e os oráculos desempenham um papel importante no mundo de Matrix. Podendo prever o futuro através de visões e possuir o conhecimento da realidade, os Oráculos são aliados importantíssimos da Resistência humana. Foi um deles que previu o surgimento do primeiro Predestinado; alguém especial que poderia libertar os humanos de sua escravidão.

Veja mais adiante outros detalhes e regras para personagens jogadores ou NPCs Oráculos.

O Operador

- Sr. Mágico, tire-me daqui AGORA!

Sempre que um Liberto ou equipe se conectam à Matrix, deixam um aliado do lado de fora monitorando todos os seus movimentos. A Resistência usa a palavra "Operador" para se referir a esse importante elemento do grupo.

O Operador tem acesso ao código da Matrix; com alguma experiência, ele pode saber o que está acontecendo em algum lugar com base no fluxo de números e caracteres que vê em uma tela. O procedimento padrão da Resistência é que o Operador

mantenha sua atenção no lugar onde está o grupo e imediações, avisando os colegas sobre qualquer imprevisto.

De dentro da Matrix, é possível comunicar-se com um Operador usando uma linha telefônica (celular ou comum). Todos os Libertos costumam andar com um celular à mão. Além disso, o Operador pode retirar seus colegas da Matrix através de uma linha telefônica fixa (não-celular), e controlar computadores comuns dentro da Matrix. Assim seria possível rastrear dados secretos, por exemplo. Computadores de especial interesse para as Máquinas (como os do FBI, CIA e outros) são protegidos contra esse tipo de invasão.

Também é papel do Operador fornecer equipamento ao grupo. Esse equipamento na verdade são programas inseridos na Matrix, da mesma forma que os Libertos são inseridos. O Operador pode fornecer roupas, armas ou equipamento especial, que deve ser levado pelo grupo até a Matrix; não é possível inserir itens de grande tamanho, como veículos (os Libertos precisam conseguir seu próprio transporte depois de entrar na Matrix); nem enviar itens isolados, sem alguém para levá-los consigo.

O Mestre pode permitir que jogadores sejam Operadores (DEVEM possuir a Perícia Máquinas). Mas apesar de sua importância, não há ação na vida de um Operador; será melhor que ele seja um NPC.

Os Agentes

- Se você não é um de nós, é um deles.

Os Agentes a serviço das Máquinas são inimigos terríveis, sempre superiores aos personagens jogadores - sejam eles de pontuação alta ou baixa. As pessoas presas na Matrix vêem os Agentes como misteriosos Homens de Preto que aparecem e tomam o controle da situação, sem dar explicação alguma.

Os Agentes usam fones de ouvido para receber ordens e informes das Máquinas. Até onde se sabe, um Agente nunca pode ser totalmente destruído; quando isso acontece, ele apenas se manifesta no corpo de outra pessoa; com exceção dos Libertos, qualquer pessoa ligada à Matrix pode se tornar um Agente em dois turnos. Um agente também pode se manifestar em outras pessoas apenas como meio de transporte, para chegar a outro lugar com rapidez.

Em **3D&T**, o mais correto seria construir agentes como humanos, acrescentando as Vantagens Imortal e Possessão.

Mente Livre

- Você acha que eu ser mais rápido ou mais forte neste lugar tem alguma coisa a ver com meus músculos?

A Matrix é uma "simulação neuro-interativa"; um programa de computador extremamente complexo, no qual os cérebros dos envolvidos realizam uma parte do trabalho de processamento. Como se fosse um videogame, ela tem parâmetros que definem as "regras" - como gravidade, a força máxima de um humano, ou sua velocidade.

Pessoas que conhecem essa verdade, e cujas mentes são capazes de operar de determinada maneira, podem dobrar algumas dessas regras e quebrar outras.

Em 3D&T

- Isso nunca foi tentado antes!
- É por isso que vai funcionar.

Levando em conta que os Libertos podem alterar suas próprias características, conhecimentos e treinamentos à vontade, **Defensores de Tóquio 3ª Edição** é fortemente indicado para campanhas de Matrix - porque neste jogo as regras são mais simples e fáceis de torcer, e os personagens podem ser alterados ou reconstruídos muito mais rapidamente. Além disso, os Libertos e Agentes são todos seres com habilidades de combate muito superiores a qualquer humano normal - exatamente como qualquer personagem jogador de **3D&T**.

Construção de Personagens

- O que você está tentando me dizer? Que eu posso me desviar de balas?
- O que eu estou lhe dizendo, Neo, é que se você for quem eu penso, não vai precisar.

Personagens jogadores de Matrix, os Libertos, são pessoas comuns (mortais).

Você NÃO pode ser um Liberto Vampiro, Licantropo, Fantasma, Elfo ou qualquer outra raça que represente uma vantagem única medieval ou sobrenatural.

Libertos são feitos com 12 pontos, como qualquer personagem jogador. Destes, 4 pontos são automaticamente gastos com Patrono (os Rebeldes) e Memória Expandida (veja mais adiante), que todo Liberto DEVE possuir. Sem estas Vantagens, qualquer personagem será apenas mais um prisioneiro da Matrix.

A construção do personagem é um pouco diferente do normal: primeiro você deve comprar as Vantagens e Desvantagens, e depois colocar pontos nas Características. Logo veremos a razão disso.

Habilidades Mutáveis

- Você sabe pilotar aquela coisa?
- Ainda não.

Em Matrix, habilidades têm um significado especial: um Liberto pode receber qualquer informação ou treinamento em questão de segundos. "Então eu poderia preencher TODAS as bolinhas de Características e possuir todas as Vantagens que eu quiser em minha ficha?" pensa o jogador apelão, com água na boca.

Não é bem assim. Como disse certa vez Sherlock Holmes, o cérebro humano não é um quartinho com paredes elásticas. Existe um limite para a quantidade de conhecimento que ele pode conter de uma só vez; quando atinge este limite, para cada coisa nova aprendida, uma coisa antiga é esquecida (veja maiores detalhes em Memória Expandida).

Em jogo, isso quer dizer que você continua com a mesma quantidade de Pontos de Personagem - mas eles são "flutuantes": antes de entrar na Matrix, você pode, por exemplo, transferir seus pontos de uma Perícia para outra, de acordo com aquilo que achar mais adequado à missão. Então, em missões de infiltração e espionagem, você poderia "esquecer" Artes para "aprender" Crime; ou em missões de combates corpo-a-corpo, remover pontos de Poder de Fogo e colocar em Força.

Vantagens e Desvantagens

- Eu sei kung fu!
- Mostre-me.

As Vantagens e Desvantagens listadas a seguir são as únicas que um personagem recém-criado pode possuir. Quaisquer outras só podem ser compradas com Pontos de Experiência, porque representam técnicas avançadas de controle da Matrix (Telepatia, Teleporte, Separação...).

- **Adaptador (1 ponto):** você tem treinamento especial para usar qualquer tipo de arma ou técnica de luta, podendo provocar tipos diferentes de dano sem sofrer redutor.

● **Boa Fama (1 ponto):** você é famoso entre os Libertos (e geralmente, entre os Agentes). É mais fácil para você conseguir ajuda entre os Rebeldes, mas também é difícil passar despercebido, e os Agentes estarão sempre atrás de você.

● **Memória Expandida (2 pontos):** esta Vantagem, normalmente disponível apenas para robôs e andróides, representa o treinamento especial recebido pelos Libertos. Além de uma excelente memória, incapaz de esquecer qualquer coisa, você também pode receber do Operador qualquer novo conhecimento de que precisar. Com isso pode ter qualquer uma das onze Perícias (Animais, Arte, Ciência, Crime, Esporte, Máquinas, Manipulação, Medicina, Idiomas, Investigação e Sobrevivência). Não é possível ter mais de uma Perícia ao mesmo tempo - para aprender uma nova Perícia, primeiro é preciso apagar a anterior. Trocar uma Perícia por outra leva dez minutos; trocar por uma Especialização leva apenas um minuto.

● **Oráculo (1 ponto):** você pode ver o futuro. Em certos momentos, escolhidos pelo Mestre, ele pode dizer que você teve uma rápida visão. Você também pode tentar se concentrar com calma para ter essas visões (não necessariamente claras). Oráculos com poderes maiores, capazes de ver o futuro à vontade, não podem ser personagens jogadores: apenas NPCs.

● **Patrono (2 pontos):** como agente a serviço dos Rebeldes, você recebe deles apoio, informação, transporte, armas e equipamento indispensável para suas missões. Sem esta Vantagem, você nem mesmo poderia entrar ou sair da Matrix!

● **Predestinado (1 ponto):** você deve realizar um importante destino revelado por um Oráculo. Esse destino funciona para reforçar sua força de vontade em momentos de perigo ("Eu SEI que não vou morrer agora, pois o Oráculo disse que terei filhos!"). É parecido com Energia Extra: em situações extremas , quando estiver Perto da Morte, você pode gastar um Ponto de Magia e recuperar todos os seus Pontos de Vida. Se um dia esse destino se realizar, a Vantagem desaparece. Ser um Predestinado é um pré-requisito para ser capaz de manipular a Matrix com magia (veja mais adiante).

● **Devoção (-2 pontos):** você tem um grande objetivo e nada pode desviá-lo disso - como Morpheus, devotado a encontrar e orientar o Predestinado. Sempre que estiver fazendo alguma coisa não relacionada à sua Devoção, o personagem sofre um redutor de -1 em todas as suas jogadas de dados. É interessante combinar Devoção com Predestinado.

● **Inimigo (-1 ou -2 pontos cada):** um Agente, um não-Liberto na Matrix, ou até mesmo outro Liberto odeia você com todas as forças. Um Inimigo de -1 ponto costuma ser feito com 10 a 14 pontos; um Inimigo de -2 pontos será feito com 15 pontos ou mais, a critério do Mestre.

● **Má Fama na Matrix (-1 ou -2 pontos):** no mundo da Matrix, você é um criminoso ou terrorista conhecido. Por -1 ponto, agentes da lei em qualquer lugar e umas poucas pessoas ao acaso o reconhecerão; por -2 pontos, você será reconhecido nas ruas por qualquer um.

● **Protegido Indefeso (-1 ponto cada):** existe uma pessoa não Liberta (ou um Liberto feito com menos de 5 pontos) que por algum motivo você precisa proteger. Em qualquer situação em que seu Protegido esteja em perigo, prisioneiro ou muito ferido, você sofre um redutor de -1 em Habilidade e também Focus (caso possua). Se o Protegido morrer ou desaparecer para sempre, você perde permanentemente um ponto de Habilidade ou Focus (se tiver) à escolha do Mestre. Se você tiver mais de um Protegido e eles estiverem ameaçados ao mesmo tempo, os redutores se acumulam.

Características

- Liberte sua mente Neo.

Libertos têm as mesmas cinco Características básicas de qualquer personagem: Força, Habilidade, Resistência, Armadura e Poder de Fogo. Depois de comprar as Vantagens e Desvantagens, o jogador deve colocar os pontos restantes nas Características.

Uma vez que os Libertos podem escolher armas variadas e alterar suas habilidades de combate livremente, o jogador pode mudar as Características antes de cada missão. Digamos que, depois de comprar Vantagens e Desvantagens, ele ficou com 9 pontos: eles podem ser distribuídos em F1, H3, R1, A2, PdF2; ou então F4, H2, R1, A1, PdF1; ou qualquer outra combinação. A única limitação é que nenhuma Característica pode ter valor acima de 5 ou abaixo de 1.

Mudar suas características enquanto está dentro da Matrix é demorado; leva 10 minutos para cada ponto modificado. Será sempre mais prático fazer isso fora da Matrix, antes da missão.

Se você mudar sua Resistência enquanto estiver na Matrix, isso pode reduzir seus Pontos de Vida e de Magia - mas nunca vai aumentá-los! Digamos que você tem R4 e está com 20 PVs; se reduzir para R2, ficará com 12 PVs (o máximo possível com R2); mas se aumentar novamente para R4, os PVs NÃO aumentam. Você só pode restaurar esses PVs e PMs perdidos de formas normais.

Se você ficar inconsciente dentro da Matrix, o Operador não conseguirá trazê-lo de volta. Para sair da Matrix é preciso estar pelo menos Muito Fraco (veja em Testes de Morte). Se você morrer na Matrix, morrerá também na vida real.

Magia

- Não tente entortar a colher. Isso é impossível. Ao invés disso, tente perceber a verdade: não há colher alguma.

Alguns Libertos são capazes de manipular a realidade da Matrix, criando efeitos que só poderíamos chamar de mágica. Você pode usar as regras de magia de **3D&T** para reproduzir esse poder.

Para ser capaz de usar magia na Matrix, primeiro o personagem deve ter a Vantagem Predestinado. Depois poderá comprar Focus em qualquer dos caminhos pelo custo normal. Um personagem recém-criado não pode possuir Focus acima de 3; esse limite só pode ser ultrapassado mais tarde, com Experiência. Nenhum personagem jogador pode ter Focus acima de 5.

Experiência

- Siga o coelho branco.

Em Matrix você recebe Experiência de formas diferentes: 1 ponto para personagens que atingiram um objetivo importante, seja pessoal ou para a Resistência; 1 ponto para cada membro do grupo quando conseguirem libertar alguém; -1 ponto para cada companheiro morto ou perdido; 1 ponto extra por interpretação; para isso seria preciso criar com detalhes a personalidade do personagem e anotá-la no espaço "História" da Ficha.

Qualquer outras formas de ganhar Experiência vistos em outros jogos **3D&T** (concluir missões, inimigos vencidos, derrotas...) NÃO valem em Matrix.